








# Ariel devient une princesse

# Manuel d'utilisation






*Chers parents,*

*Chez **VTech**®, nous sommes persuadés que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos produits sont conçus de manière à entretenir et renforcer leur désir d'apprendre.*

*Chaque année, les enfants s'intéressent de plus en plus jeunes aux jeux vidéo. Toutefois, nous comprenons vos craintes quant au contenu de ce type de jeux, parfois violents et souvent inadaptés à l'âge de vos enfants.*

*C'est pourquoi **VTech**® a spécialement conçu **V.Smile**®, la première console de jeu éducative pour les enfants de 3 à 7 ans.*

*Le concept **V.Smile**® représente une véritable innovation dans le monde du jeu éducatif : enfin une console de jeu, spécialement dédiée aux petits, qui allie un contenu éducatif très riche et des jeux vraiment rigolos ! Ce nouveau système se branche sur la télévision et offre une série de jeux amusants et faciles à utiliser, qui permettent l'acquisition ou la consolidation des connaissances fondamentales.*

***VTech**® propose une large gamme de jeux éducatifs spécialement développés pour la console **V.Smile**®, dans lesquels vos enfants pourront retrouver leurs héros préférés. Le contenu de chaque jeu est adapté à une tranche d'âge particulière. La technologie et la connaissance s'associent désormais pour mieux éduquer et divertir nos enfants.*

# INTRODUCTION

Merci d'avoir acheté le jeu éducatif **Disney La petite Sirène - *Ariel devient une princesse*** de **VTech®**.

Ariel est une belle sirène qui vit sous l'océan. Elle adore partir à l'aventure avec son ami Polochon et trouver des trésors ! Son rêve est de devenir une vraie jeune fille et de vivre parmi les humains.

Grâce à **V.Smile®**, explore le monde sous-marin en jouant à des jeux passionnants et aide Ariel à réaliser son rêve en allant au bout de l'aventure. Ariel finira-t-elle par épouser son prince charmant ?

# INCLUS DANS LA BOÎTE

1. Le jeu éducatif **Disney La petite Sirène - *Ariel devient une princesse***
2. Le manuel d'utilisation

## 1. POUR COMMENCER À JOUER...

- Connecter la console **V.Smile®** à la télévision.
- Vérifier que la console est éteinte avant d'insérer ou de retirer une cartouche de jeu.
- Insérer le jeu éducatif **Disney La petite Sirène - *Ariel devient une princesse*** dans l'emplacement prévu à cet effet.
- Appuyer sur le bouton **MARCHE** de la console pour commencer à jouer.

## 2. MENUS

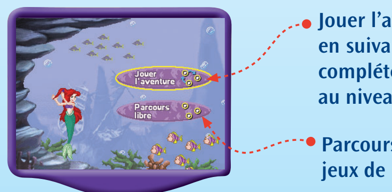
Utilise la manette pour choisir un mode de jeu. Appuie sur **OK** pour valider ton choix.



## Aventure éducative

Plonge dans le monde sous-marin et aide Ariel à rencontrer son Prince charmant en parcourant 8 lieux fantastiques !

Pour découvrir l'histoire d'Ariel et l'accompagner dans une extraordinaire aventure, choisis « Jouer l'aventure ». Pour rejouer aux jeux de l'aventure, choisis « Parcours libre » et sélectionne le jeu de ton choix.




Jouer l'aventure : relève le défi et joue en suivant l'histoire. Attention : il faut compléter chaque niveau pour accéder au niveau suivant !

Parcours libre : accède librement aux jeux de l'aventure que tu préfères.

## Jouer l'aventure

Si tu choisis « Jouer l'aventure », tu peux ensuite sélectionner « Continuer la partie » pour reprendre la partie où tu l'as quittée, ou en commencer une nouvelle en choisissant « Nouvelle partie ».




Continuer la partie : reprends la partie où tu l'as quittée.

Nouvelle partie : commence une nouvelle aventure.

Quand tu éteins la console **V.Smile**®, la partie en cours est sauvegardée si le jeu n'est pas retiré de la console et si l'alimentation n'est pas interrompue. Rallume la console et sélectionne « Continuer la partie » dans le menu « Jouer l'aventure » pour reprendre ta partie à l'endroit où tu l'as laissée.

## Parcours libre

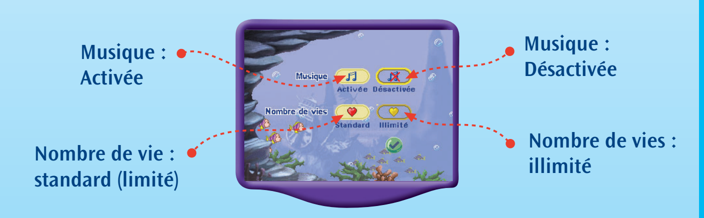
Dans le menu « Parcours libre », utilise la manette pour sélectionner le jeu de ton choix, puis appuie sur OK pour valider ton choix.

## Ateliers découvertes

Apprends en t'amusant grâce aux quatre jeux qui te permettront chacun d'acquérir une compétence particulière !

## Options

Sur l'écran d'options, tu peux désactiver la musique de fond pour jouer dans le calme ou choisir le mode « Nombre de vies : illimité » pour jouer sans jamais perdre. Utilise la manette pour faire ton choix, puis appuie sur OK pour confirmer.




# 3. FONCTIONNALITÉS

## Boutons de la manette de jeu

### Aide

Si tu appuies sur le bouton **Aide**, tu recevras des instructions utiles. La barre d'état apparaît pour afficher l'état de la partie.

### Quitter

Appuie sur le bouton **Quitter** pour quitter la partie. Si tu veux vraiment jouer à un autre jeu, choisis ✓. Pour continuer ta partie, choisis ✗.



## Ateliers découvertes

Le bouton **Ateliers découvertes** te permet d'accéder directement à ce mode de jeu. Si tu appuies sur ce bouton au cours d'une partie, tu devras confirmer ton choix en sélectionnant et en appuyant sur OK. Pour continuer ta partie, choisis et appuie sur OK.

## Commandes simples

| | |
|---|---|
| ← | Ariel nage ou marche vers la gauche |
| → | Ariel nage ou marche vers la droite |
| ↓ | Ariel nage ou marche vers le bas |
| ↑ | Ariel nage ou marche vers le haut |
| OK | Ariel nage ou marche plus vite |



## Barre d'état

Au cours de chaque aventure, la barre d'état s'affiche pour t'informer de ton score et du nombre de vies qu'il te reste.




**Objets collectés :** Selon les missions, tu devras trouver certains objets bien particuliers. Le nombre d'objets récupérés s'affiche à l'écran.

**Nombre de vies :** Nombre de chances dont tu disposes pour accomplir ta mission. Tu peux augmenter tes chances en ramassant les cœurs tout au long de ton exploration.

**Score :** Nombre de points que tu as gagnés dans chaque partie.

# 4. ACTIVITÉS

## Objectifs pédagogiques

### Aventure éducative

| | |
|---|---|
| 1. L'épave mystérieuse | Enrichissement du vocabulaire |
| 2. La grotte secrète d'Ariel | Association d'objets |
| 3. Les partitions perdues | Découverte des instruments de musique |
| 4. Suivez le rythme ! | Développement de la mémoire |
| 5. Jour de marché | Apprentissage du nom des aliments - Compter |
| 6. La garde-robe d'Ariel | Observation des formes et des couleurs |
| 7. À la recherche du trident | Résolution de problèmes |
| 8. Sauver le roi Triton | Observation des couleurs |

### Ateliers découvertes

| | |
|---|---|
| 1. Jeux de bulles | Initiation à la lecture |
| 2. Bijoux de coquillages | Reconnaissance de suites logiques de couleurs et de formes |
| 3. Fruits et légumes | Distinction des formes |
| 4. Photos sous-marines | Découverte des espèces sous-marines |

## Aventure éducative

Le mode de jeu « Aventure éducative » contient 8 jeux. En mode « Parcours libre », utilise la manette pour les parcourir et appuie sur OK pour en choisir un.

### • Jeu 1 - L'épave mystérieuse




Ariel et Polochon partent à l'aventure dans un bateau englouti à la recherche d'objets appartenant au monde des humains. Pour gagner plus de points, attrape les bulles contenant des lettres avant qu'elles n'éclatent. N'oublie pas de regarder dans les coffres aux trésors, des surprises y sont parfois cachées !

**Objectif pédagogique :**

Initiation à la lecture.

 Niveau facile : Ariel doit chercher 12 objets qui appartiennent au monde des humains.

 Niveau difficile : il y a 12 objets à trouver. Trouve-les tous pour passer au niveau suivant.

### • Jeu 2 - La grotte secrète d'Ariel



Aide Ariel à ranger la grotte secrète où elle cache tous les objets qu'elle collectionne. Certains objets sont rangés alors que d'autres sont posés par terre. Suis Polochon pour associer les objets qui vont ensemble.

**Objectif pédagogique :**

Classification d'objets.



Niveau facile : associe deux objets identiques.

Niveau difficile : associe deux objets qui appartiennent à la même catégorie.

## • Jeu 3 - Les partitions perdues




Ariel part à la recherche d'Ursula. Trouve les partitions et découvre les différents instruments. Lorsque tu trouves une partition, écoute le son de l'instrument et attrape les bulles contenant des lettres avant qu'elles n'éclatent.

**Objectif pédagogique :**

Découverte des sons et des noms de différents instruments de musique.

 Niveau facile : trouve les 6 partitions.

 Niveau difficile : trouve les 6 partitions en évitant les ennemis !

## • Jeu 4 - Suivez le rythme !



Dans la grotte d'Ursula, tu devras mémoriser puis reproduire une petite mélodie en suivant les notes jouées par la terrible sorcière. Si elle apprécie ton morceau, elle fabriquera une potion pour transformer Ariel en vraie jeune fille. Recompose le morceau en déplaçant Ariel avec la manette.

**Objectif pédagogique :**

Développement de la mémoire.

 Niveau facile : la difficulté du jeu progresse jusqu'à un maximum de six notes à la suite. La suite de notes est affichée pour t'aider.

 Niveau difficile : la difficulté du jeu progresse jusqu'à un maximum de six notes à la suite. La suite de notes n'est pas affichée.

## • Jeu 5 - Jour de marché

Lors d'une visite du royaume, Ariel se promène au marché pour acheter les aliments inscrits sur sa liste de courses. Aide-la à trouver tous les aliments dont elle a besoin.

**Objectif pédagogique :**

Compter et identifier les aliments.

 Niveau facile : trouve et compte jusqu'à 6 aliments.

 Niveau difficile : trouve et compte jusqu'à 9 aliments.

## • Jeu 6 - La garde-robe d'Ariel



Pour son dîner avec Éric, Ariel veut s'habiller comme une princesse ! Dans sa garde-robe, il y a des robes magnifiques, des bijoux et des chapeaux. Choisis ce qui lui va le mieux en associant les couleurs !

**Objectif pédagogique :**

Identification et association des couleurs.

 Niveau facile : une robe s'affiche sur le coté droit de l'écran. Trouve le collier et le chapeau de la même couleur que la robe.

 Niveau difficile : un chapeau, un collier et une robe s'affichent sur le coté droit de l'écran, puis disparaissent. Retrouve ces trois objets pour aider Ariel à s'habiller et à se préparer pour le dîner.

## • Jeu 7 - À la recherche du trident




Pour délivrer son père, prisonnier d'Ursula, Ariel doit trouver son trident. Mais pour cela, elle doit d'abord délivrer tous ses amis pris au piège. Aide Ariel à trouver et à sauver ses amis, puis trouve le trident. Échappe aux pièges de la mer et collecte les bulles contenant des lettres pour gagner davantage de points.

**Objectif pédagogique :**

Résolution de problèmes et découverte du monde sous-marin.



Niveau facile : des conseils sont donnés pour résoudre le problème.

Niveau difficile : réfléchis à des solutions pour résoudre les problèmes afin d'aider Ariel à sauver ses amis !

## • Jeu 8 - Sauver le Roi Triton



Le Roi Triton a été capturé par Ursula ! Aide Ariel à sauver son père en trouvant les clés de la cage. Ursula fait des bulles qui contiennent les clés permettant de délivrer le Roi Triton. Essaie de trouver toutes les clés en faisant éclater les bulles avec le trident.

**Objectif pédagogique :**

Distinction des couleurs, coordination main/œil.



Niveau facile : trouve les clés pour ouvrir six serrures d'une certaine couleur.



Niveau difficile : trouve les clés dans l'ordre pour ouvrir huit serrures de couleurs différentes.

## Ateliers découvertes

### • Jeu 1 - Jeux de bulles




Regarde l'objet caché dans le coquillage. Le mot correspondant s'affiche à l'écran, mais il manque une ou plusieurs lettres ! Essaie de faire éclater les bulles qui contiennent les lettres dont tu as besoin pour compléter le mot. Joue avec Polochon ou Sébastien (niveau difficile).

**Objectif pédagogique :**

Enrichissement du vocabulaire.



Niveau facile : il manque une lettre dans le mot ; complète le mot en trouvant cette lettre.



Niveau difficile : recompose le mot affiché en trouvant toutes les lettres.

### • Jeu 2 - Bijoux de coquillages




Ariel fabrique des bijoux pour sa collection. Aide-la à ramasser des coquillages pour faire de jolis colliers. Observe bien quels coquillages il manque et attrape-les dans l'ordre !

**Objectif pédagogique :**

Découverte des suites logiques de couleurs et de formes.



Niveau facile : le collier est composé de 1 ou 2 types de coquillages.

Niveau difficile : le collier est composé de 2 ou 3 types de coquillages.

## • Jeu 3 - Fruits et légumes




Aide le chef Louis à préparer des plats pour le prince Éric. Les plats sont composés de différents types de fruits ou de légumes, mais il en manque quelques-uns. Après avoir repéré l'aliment à chercher, regarde à droite de l'assiette et choisis celui qui correspond en déplaçant le curseur avec la manette.

**Objectif pédagogique :**

Découverte des fruits et des légumes.



Niveau facile : trouve les trois aliments qui permettent de compléter harmonieusement l'assiette.



Niveau difficile : trouve les cinq aliments qui permettent de compléter harmonieusement l'assiette.

## • Jeu 4 - Photos sous-marines




Grâce à l'appareil photo étanche, prends des photos des différents animaux marins et tu découvriras des choses surprenantes ! L'appareil photo sous-marin peut prendre jusqu'à 12 photos. Quand tu as fini, déplace la manette à droite ou à gauche pour voir les photos que tu as prises. Lorsque tu as visionné toutes les photos, elles disparaissent et tu peux alors prendre de nouvelles photos.

**Objectif pédagogique :**

Identification des animaux de la mer (noms et caractéristiques).



Niveau facile : trouve les animaux de la mer grâce à leur nom.

Niveau difficile : trouve les animaux de la mer en fonction de leurs caractéristiques.

# 5. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la **V.Smile®**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ou d'abrasifs.
- Éviter toute exposition prolongée de la **V.Smile®** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Retirer les piles lorsque la **V.Smile®** n'est pas utilisée pendant une longue période.
- Ranger la **V.Smile®** et ses accessoires dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, éviter les chocs contre des surfaces dures. Ne jamais essayer de démonter la console.

# 6. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que la console est éteinte lorsque vous insérez ou retirez une cartouche de jeu. Si cela se produit et que les touches **Marche/Arrêt/Redémarrer** ne répondent pas, débranchez la prise adaptateur de la console ou enlevez les piles. Puis rebranchez l'adaptateur ou réinsérez les piles. Si la console ne répond toujours pas, appuyez sur le bouton **RESET** sous la console, à l'aide d'un stylo ou d'un objet fin.

# 7. GARANTIE

*Valable pour la France, la Belgique et la Suisse francophones.*

*Pour le Canada, veuillez vous référer à la carte de garantie séparée.*

Merci d'avoir choisi un jouet **VTech®**. Nous espérons qu'il vous donnera toute satisfaction. Tous nos jeux sont fabriqués dans nos usines avec le plus grand soin et subissent des contrôles qualité rigoureux avant leur commercialisation. Il arrive cependant qu'un produit comporte une anomalie ou tombe en panne. C'est pourquoi - sans préjudice de la garantie légale - nous garantissons tous nos produits pendant 1 an à partir de leur date d'achat.

1. En sus de la garantie légale, le produit détaillé dans cette notice est couvert par une garantie **VTech®** de 1 an - pièces et main-d'œuvre - contre tout défaut de fabrication. La durée de 1 an court à partir de la date d'achat du produit.

2. La garantie **VTech®** ne pourra s'appliquer en cas de panne liée à une mauvaise utilisation du jeu (jeu démonté, pièces arrachées, connecteur d'un accessoire forcé, utilisation d'un adaptateur ou de piles non recommandés par **VTech®**, pièces endommagées suite à la chute du jouet...).

3. Si votre produit est défectueux, merci de bien vouloir nous le retourner par la Poste en recommandé sans accusé de réception à l'adresse indiquée ci-dessous (vous pouvez aussi le retourner à votre magasin, qui nous le fera parvenir) :

SAV VTECH - VTECH Electronics Europe SA, 2-6 rue du Château-d'Eau - BP 55 - 78362 Montesson Cedex, FRANCE

4. Nous vous demandons de joindre au colis :

- une preuve d'achat lisible (ticket de caisse ou facture du jouet) mentionnant le prix et la date d'achat ;
- un courrier sur lequel vous préciserez l'anomalie constatée ainsi que vos coordonnées écrites en lettres capitales (nom, adresse et n° de téléphone).

5. Nous nous engageons à réparer ou à échanger votre produit le plus rapidement possible, sous réserve que l'anomalie constatée par nos services soit couverte par la garantie.

6. Nous vous renverrons le produit par la Poste à votre domicile (frais de port à notre charge pour la France et la Belgique. Pour les autres pays, contactez notre service consommateurs).

7. En cas de défectuosité liée à une utilisation anormale du jouet, ou en cas d'absence de preuve d'achat valide, nous vous proposerons un devis pour échange.

# 8. SERVICES CONSOMMATEURS

**Pour toute question sur nos jeux, leur fonctionnement, leurs accessoires ou pour obtenir des informations complémentaires au sujet de la garantie, contactez notre service consommateurs :**

**- Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :**

Service consommateurs VTech
VTECH Electronics Europe SA
2-6 rue du Château-d'Eau - BP 55
78362 Montesson Cedex
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € /min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

**Pour le Canada :**

VTECH Electronics Canada Ltd
Suite 103
5407 Eglinton Avenue West
Ontario M9C 5K6
CANADA
Tél. : 1 877 352 8697

# 9. ATTENTION IMPORTANT- AVERTISSEMENTS SUR L'ÉPILEPSIE

## AVERTISSEMENTS AUX ENFANTS : PRÉCAUTIONS À PRENDRE

- Évite de jouer si tu es fatigué ou si tu manques de sommeil.
- Vérifie que tu peux jouer dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de ton écran.
- Lorsque tu utilises un jeu vidéo connecté à un écran de télévision, joue à une bonne distance de cet écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Lorsque tu joues, fais des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.
- Joue toujours dans une pièce bien éclairée.

## AVERTISSEMENTS AUX PARENTS

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience, à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Les parents se doivent d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si votre enfant présente un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.




# Découvre vite tous les autres jeux V.Smile® !













**Et bien d'autres encore...**

## Collectionne-les tous !

*Chaque jeu est vendu séparément.*
*Disponibilité et date de sortie à vérifier sur*
*www.vsmile.fr*


Imprimé en Chine
91-02088-038-000(法)